

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Esports adalah istilah yang digunakan untuk kompetisi yang mempertandingkan beberapa pemain (*multiplayer*) dalam sebuah *video games*. *Esports* termasuk dalam cabang olahraga dan dapat diberitakan sebagai *esports journalism*. Tim profesional *esports* memiliki pelatih, kru, serta kontrak layaknya industri olahraga lain. Banyak hal yang dapat dijadikan berita dalam industri *esports*. Menurut *journalism.co.uk*, jenis pemberitaan dalam *esports journalism* bisa berbentuk materi pendek, liputan langsung, artikel analitis, wawancara, investigasi, dan prediksi.

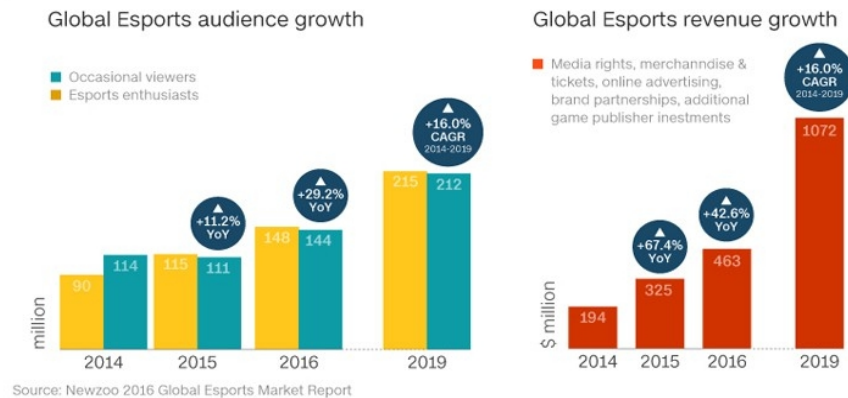
Di Indonesia sendiri, *esports* secara resmi diakui dan memiliki Asosiasi olahraga Video Game Indonesia (AVGI), Federasi Esports Indonesia (FEI), Indonesian Esports Association (IESPA), dan terakhir pada 18 Januari 2020 telah dibentuk Pengurus Besar Esports (PB Esports) periode 2020-2024 untuk mendukung ekosistemnya yang sedang berkembang.

Media arus utama awalnya jarang membahas mengenai *esports* dan perlombaan di dalamnya. Komunitas *games* dan *esports* terus berkembang lewat forum dan komunitas di internet, yang secara perlahan berkembang drastis setiap tahunnya. Komunitas yang semakin besar berkat munculnya internet membawa akses yang lebih mudah bagi pengguna *game online*. Komunitas ini biasanya menggunakan beberapa laman web dan media sosial seperti komunitas di *Facebook*, *Kaskus*, *Reddit*, *Discord*, dan lain sebagainya.

Gambar 1.1 Grafik *revenue* tahunan industri *games*

The global esports market

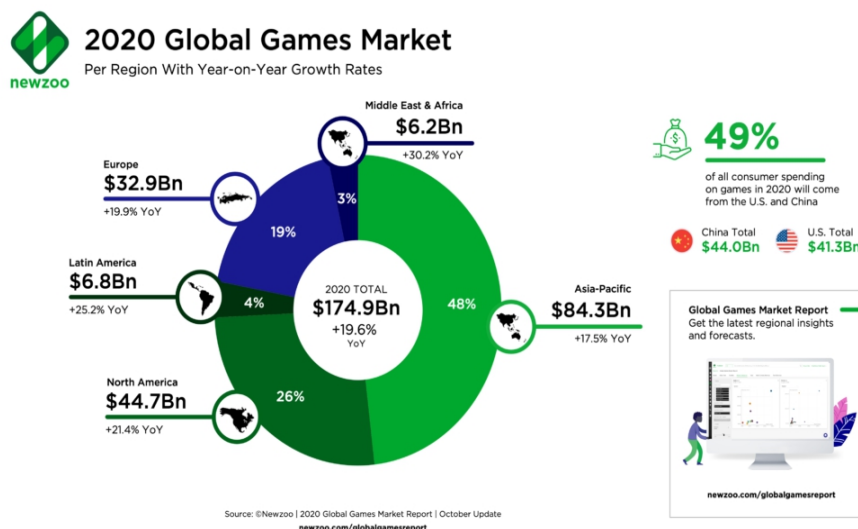
Audience and revenue projections 2014-2019



Sumber : Laporan Newzoo 2016

Setiap tahunnya, industri games dan esports menunjukkan kekuatan dengan mencetak *revenue* tahunan dengan angka yang tinggi pada catatan studi Newzoo. Sebagai suatu industri yang cukup baru, *revenue* industri ini banyak mengalahkan industri olahraga lainnya. *Revenue* sendiri adalah jumlah seluruh pendapatan dan hak kekayaan yang dihasilkan dari aktivitas usaha baik penjualan atau jasa.

Gambar 1.2 Grafik Pasar Games Global 2020



Sumber : Laporan Newzoo 2020

Asia Tenggara termasuk dalam regional Asia Pasifik sebagai pasar paling bernilai di tahun 2020 mengalahkan Eropa, Timur Tengah, Amerika Selatan dan Utara. Catatan studi Newzoo mengungkapkan bahwa total *revenue games* di Indonesia mencapai Rp13 Triliun di tahun 2018. Turnamen *esports* di Indonesia terbesar yaitu Indonesian Games Championship bahkan memberikan hadiah total Rp3 Miliar.

Faktor pertumbuhan pasar tersebut adalah populasi dan akses yang semakin mudah dan murah terhadap perangkat untuk bermain *games*. Menurut data POKKT, Decision Lab Mobile Marketing Association (MMA), yang melakukan studi terkait *games* di Indonesia menyebutkan jumlah *mobile gamer* Indonesia sudah mencapai 60 juta orang dan diperkirakan akan mengalami peningkatan mencapai 100 juta pada 2020.

Gambar 1.3 Atlet *esports* Hansel “BnTeT” Ferdinand



Sumber: Starladder CS:GO

Selain menghasilkan pendapatan dan peluang bisnis bagi perusahaan penyedia layanan *games*, industri ini juga ikut menguntungkan banyak pihak masyarakat yang terlibat dan mempunyai kemampuan di bidang ini. Misalnya seorang pemain *games* profesional yang juga sering disebut sebagai atlet *esports*. Salah satu atlet *esports* Indonesia yang sekarang berkarir di pertandingan internasional adalah Hansel Ferdinand atau yang dikenal sebagai “BnTeT” dalam

games yang dia mainkan. Hansel berhasil membawa nama Indonesia dan mengikuti turnamen internasional. Pada tahun 2019, dia juga tercatat sebagai atlet *esports* Indonesia dengan penghasilan terbesar jika dilihat dari pendapatan turnamen yaitu sebesar USD 100.523 atau setara Rp1,4 Miliar dari 37 turnamen yang dia ikuti. Penghasilan ini belum termasuk gaji tetap dan sponsor untuk para atlet *esports*. Gaji didapatkan dari tim tempat atlet bernaung sedangkan sponsor umumnya seperti olahraga lain, dimana atlet menggunakan logo *brand* tertentu pada kostum dan alat perlombaan.

Jika dilihat dari bisnis media, media yang khusus membahas mengenai *games* dan *esports* pun bermunculan. Mulai dari media cetak seperti HotGame, Zigma, Game Master, dan Game Station yang sempat hadir dalam bentuk cetak. Iklim media yang sudah berubah dan lebih maju ke arah digital membuat media berfokus untuk membangun komunitas secara daring melalui media sosial ataupun laman web. *Revival TV* adalah salah satu media yang sudah berdiri sejak 2016. Perusahaan ini juga bergerak sebagai penyelenggara turnamen atau event dan manajemen *talent* di bidang *games*.

Penulis melakukan praktik kerja dengan media *Revival TV* yang sudah memiliki reputasi baik dan memiliki potensi untuk bertahan menyesuaikan dengan kondisi yang ada di Indonesia. Selain karena reputasinya, fokus pemilihan tempat praktik kerja magang adalah memiliki laman *hard news* dan *soft news* di media tersebut. Maka dari itu penulis memilih *Revival TV* lebih tepatnya *revivaltv.id*.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Dalam melakukan program kerja magang, penulis memiliki beberapa tujuan yaitu:

- a) Memenuhi salah satu syarat kelulusan strata satu (S1).
- b) Mendapatkan pengalaman dalam bidang jurnalistik khususnya di media *games* dan *esports*.
- c) Mengaplikasikan kemampuan yang didapatkan selama menempuh perkuliahan ke dalam dunia kerja.

- d) Memahami alur kerja ruang redaksi dalam media, mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

1.3.1 Waktu

Kesepakatan proses magang mengikuti arahan kampus yaitu minimal 60 hari kerja. *Revival TV* memberikan kesempatan kepada penulis untuk bekerja selama enam hari kerja dalam seminggu yaitu Senin sampai Sabtu, dengan waktu kerja yang fleksibel sesuai kebutuhan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan kerja magang diawali dengan mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV) penulis disertai portofolio dengan penjelasan mengenai posisi yang diinginkan ke alamat email hrd@revivaltv.id. Selanjutnya, Sherly Felicia selaku *Human Resource Staff* dari *Revival TV* (PT Garuda Muthia Shandy) menghubungi kembali melalui email dan mengundang penulis untuk wawancara secara daring bersama Adityo S. P. selaku Head of Media *Revival TV* pada 2 September 2020.

Penulis juga melakukan pengisian form KM-01 yang berisikan profil singkat *Revival TV*, meliputi alamat, nomor telepon, dan lain sebagainya. Form ini berguna sebagai cara verifikasi tempat magang kepada pihak UMN mengenai kesesuaian tempat magang dan izin melakukan praktik kerja magang di media yang diajukan.

Setelah disetujui pihak UMN, penulis mengirimkan KM-02 sebagai surat pengantar kerja magang. Penulis kemudian memulai pekerjaan sebagai *Article and News Writer* di website *Revival TV* mulai 10 September 2020. Pihak *Revival TV* juga telah memberikan surat keterangan penerimaan mahasiswa magang pada tanggal yang sama.

Praktik kerja magang berjalan selama lebih dari 60 hari kerja dimulai sejak 10 September 2020 hingga 20 November 2020. Dalam melakukan praktik kerja magang, penulis juga melanjutkan proses penyusunan laporan kerja magang yang nantinya akan diajukan ke dalam sidang magang.

